

1



2



3

Gestatten, Thomas Link

4

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

5 Namics.

Agenda.

- Sehen, Betrachten und Bewerten
- Was ist User Centred Design?
- Design Patterns
- Challenge
- Pause
- Interaction Design im Alltag
 - Übung Prototyping & Testing
- Informationsarchitektur (Selbststudium)
- Vom Research zu Design

5

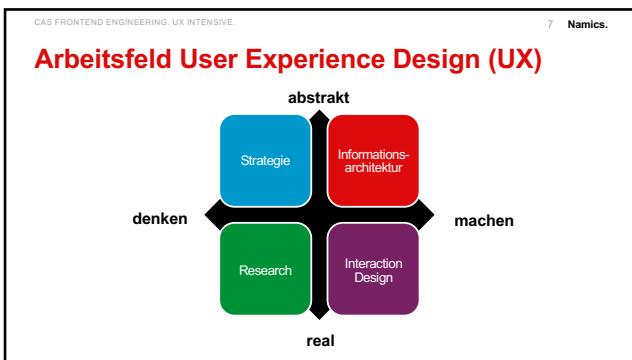
CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

6 Namics.

Lernziele

- Du kennst den User Centred Design Prozess & kannst die Elemente der User Experience erklären (5S)
- Du kennst eine Auswahl von Design Patterns, die ein Interface noch besser machen können
- Du verstehst, wieso Prototyping und sofortiges Testing wichtig ist
- Du kennst (nach dem Selbststudium) die Grundlagen der Informationsarchitektur
- Du kennst mit Design Sprints einen pragmatischen Weg um in einer Woche vom Research zum Design zu kommen

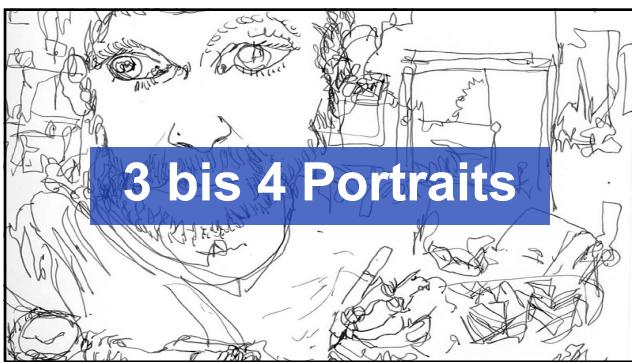
6



7



8



9

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

10 Namics.

Reflexion

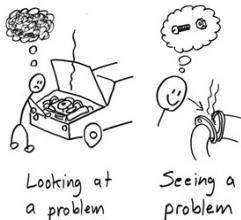
- Wann hast Du das letzte Mal unbekümmert gezeichnet?
- Das Gehirn schaltet bei experimentellen Übungen vom kategorisierenden Modus der linken Gehirnhälfte auf die ganzheitlich ausgerichtete rechte Gehirnhälfte um.
- Abschalten des konventionellen Verständnis einer „guten“ Zeichnung, die nur gut ist, wenn sie möglichst realitätsabbildend ist.
- Bereitschaft steigern, sich auf neue Wahrnehmungsprozesse einzulassen

10

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

11 Namics.

Der Unterschied zwischen Sehen und Betrachten



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

21 Namics.

Herausfinden, was dem Designer wichtig ist...

– 5-Why-Methode oder andere Fragetechniken nutzen

Problemstellung: Das Fahrzeug startet nicht.

1. Warum startet das Fahrzeug nicht?
Die Startzubatterie ist leer.
2. Warum ist die Startzubatterie leer?
Die Lichtmaschine funktioniert nicht.
3. Warum funktioniert die Lichtmaschine nicht?
Der Kabelanschluß ist gerissen.
4. Warum ist der Treibriemen gesprungen?
Der Treibriemen wurde nie ausgetauscht.
5. Warum wurde der Treibriemen nie ausgetauscht?
Das Fahrzeug wurde bisher nie gewartet.

21

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.



22 Namics.

7 Bewertungskriterien für Design

- Kreativität
- Identität
- Innovation
- Kommunikation
- Memorierbarkeit
- Lesbarkeit
- Realisierbarkeit

22

UX Intensive

23

User Centred Design Modell

NACH JESSE JAMES GARRET @JJG

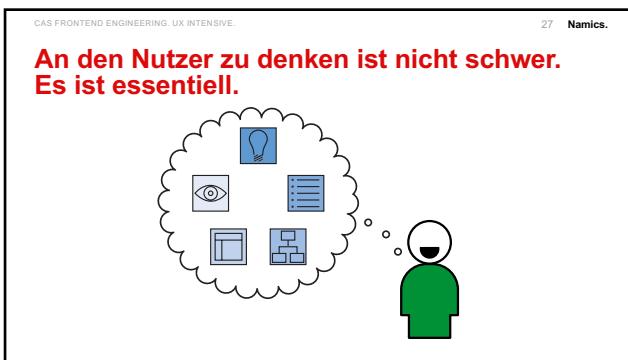
24



25



26



27



28

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE. 29 Namics.

Ist das ein gutes Interface?

29

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE. 30 Namics.

Webpagesthatsuck ist voll von Beispielen...

- Was wird hier angeboten?
- Bin ich richtig?
- Hat man die Hürde genommen:
 - Wo ist die Location?
 - Geeignet für meine Hochzeit?
 - Kapazitäten
- Mögliche Interaktionen
 - Button „Home“, „Book Your Event“
 - „Scroll“ falls man es gesehen hat

30

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

31 Namics.

...und wir sind kaum weiter als 2014

<https://userinterface.com/>

31

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

32 Namics.

Elemente der User Experience

konkret

abstrakt

Oberfläche

Reiter

Struktur

Umfang

Strategie

Realisierung

Konzeption

32

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

33 Namics.

Die Ebenen sind kein Wasserfall

Aufwand Zeit

Aufwand Zeit

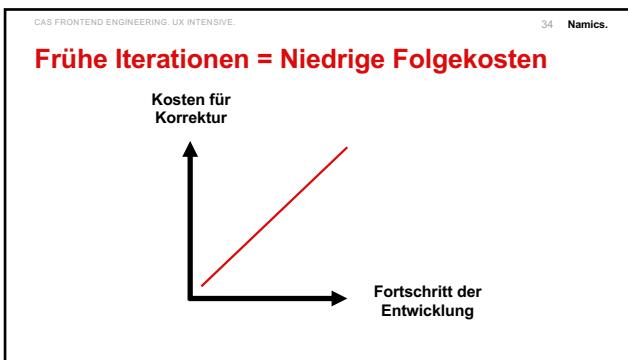
Gestalten

Testen

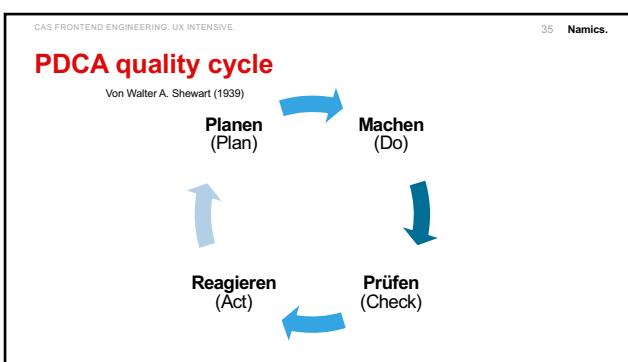
Optimieren

Iteratives Vorgehen: Vorherige Entscheide können in Frage gestellt werden...

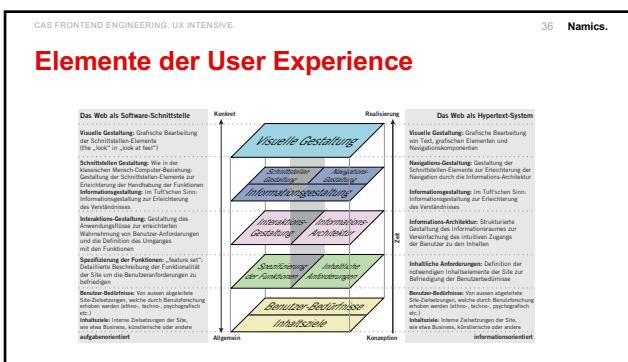
33



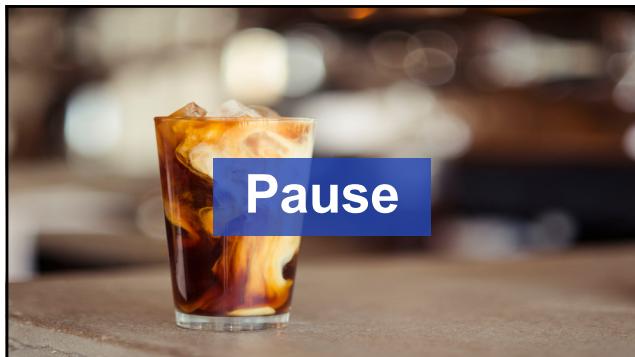
34



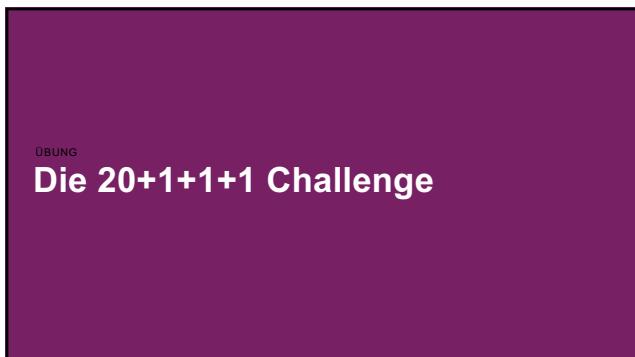
35



36



37



38

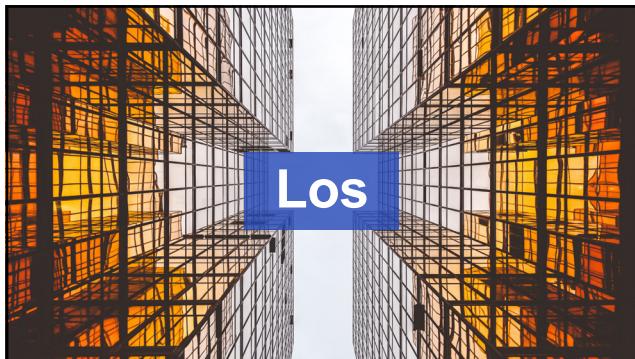
CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

39 Namics.

Das Briefing.

– Die Aufgabe:
Errichten der höchsten freistehenden Struktur.
In einem Team von 4 Personen.
Innerhalb von **18 Minuten**.

39



40

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

Lessons learned

41 Namics.

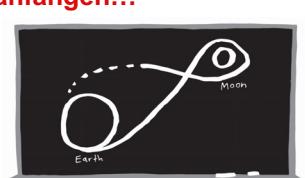
- Warum sind Kindergarten-Kinder im Durchschnitt besser als Erwachsene?
- Was habt ihr gelernt?
- Was ist gut gelungen, auch wenn eure Konstruktion nicht gehalten hat?
- Wann ist man bereit zu testen?
- Misserfolg ist nicht Versagen
- ...

41

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

Am Ende anfangen...

42 Namics.



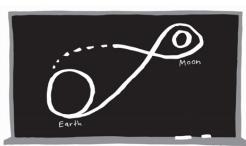
- Ein langfristiges Ziel (Ende)

42

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

43 Namics.

Am Ende anfangen...



LONG TERM GOAL: More patients enrolled in trials

SPRINT QUESTIONS:

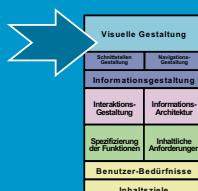
- Can we find matches fast enough?
- Will clinics change their workflow?

- Ein langfristiges Ziel (Ende)
- Kritische Fragen sammeln, die uns vom Erreichen des Ziels abhalten könnten...

43

UX INTENSIV

Design Patterns



44



45



46

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

47 Namics.

9+1 von 125 Designprinzipien

- Affordanz
- Anordnung → Optische Ausrichtung
- Blank Slate
- Geschlossene Gestalt (Closure)
- Farbe
- Desire Line
- Fibonacci Reihe → Goldener Schnitt
- Fitt's Law
- Horror Vacui
- Progressive Disclosure



47

Affordanz

Räder sind rund,
weil sie besser
rollen.



48

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

49 Namics.

Affordanz verbessern

49

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

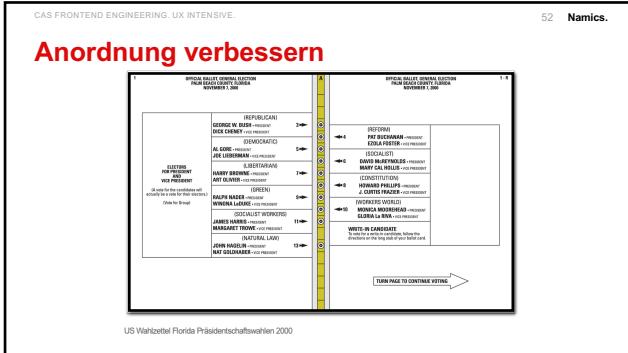
50 Namics.

Affordanz

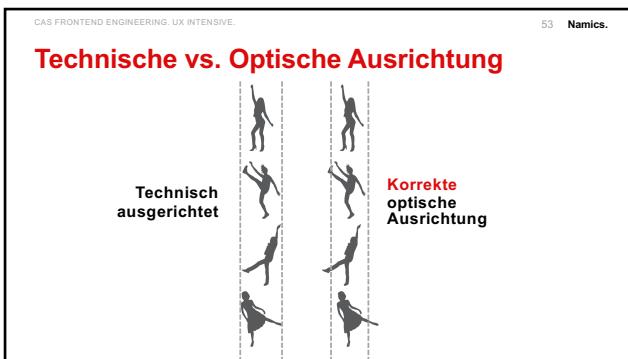
- Kann
 - Wahrnehmung verbessern
 - Usability verbessern
- Warum?
 - Dinge sind so offensichtlich gestaltet, dass es keine Erklärung braucht
 - Fehlbedienung wird verhindert
 - Alles ist „kinderleicht“ und lädt zur Bedienung ein

50

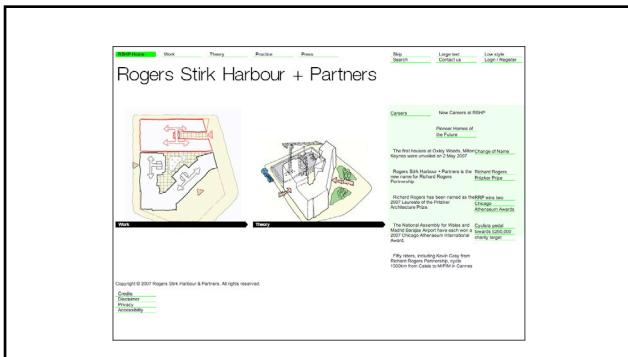
51



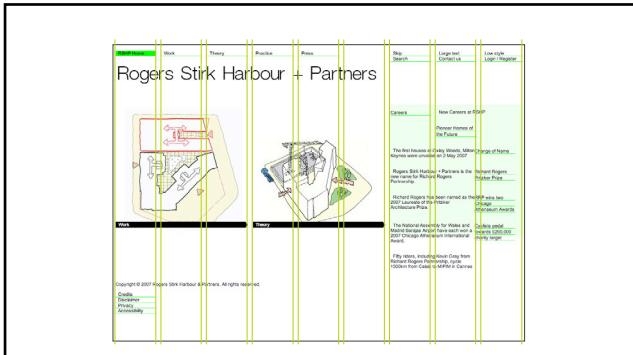
52



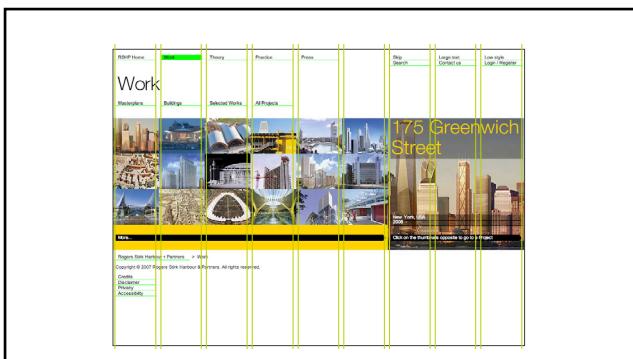
53



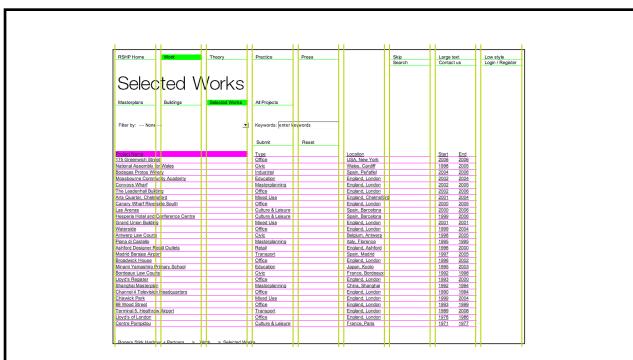
54



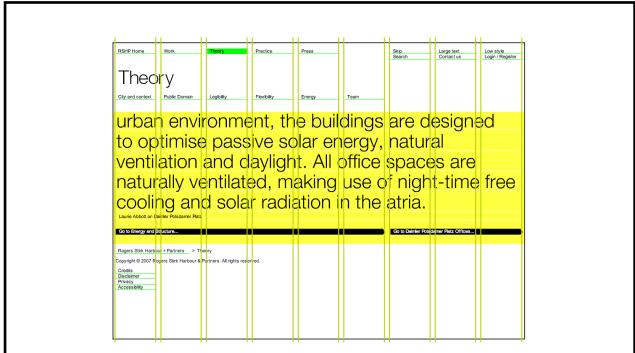
55



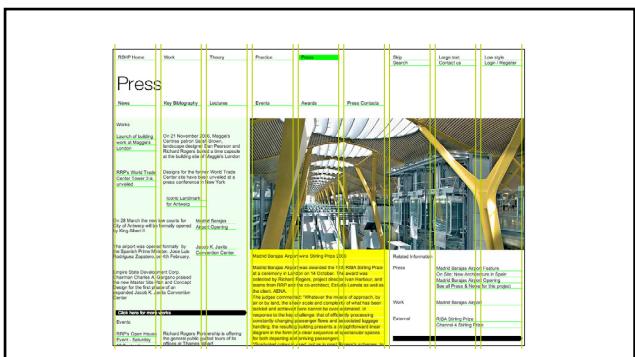
56



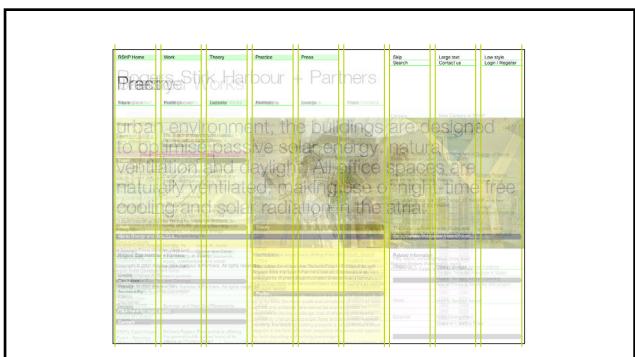
57



58



59



60



61

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

Anordnung → Optische Ausrichtung

62 Namics.

- **Kann**
 - Wahrnehmung verbessern
 - Lesbarkeit verbessern
 - Attraktivität erhöhen
- **Warum?**
 - Aneinander ausgerichtete Elemente gehören zusammen
 - Das Auge des Betrachters wird geführt
 - Visuell aufgeräumte und optisch ausgerichtete Designs sind ansprechender

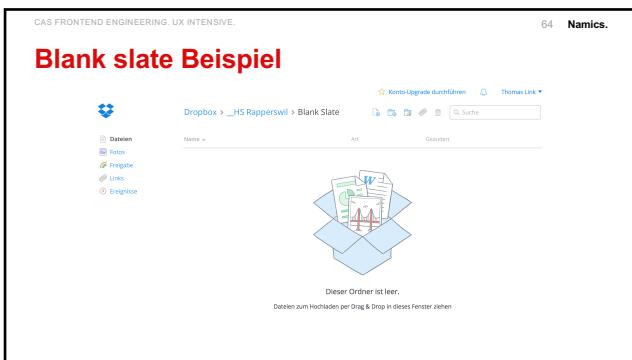
62

Blank State (Tabula rasa)

Erstell Dein Kunstwerk hier

←

63



64

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE. 65 Namics.

Blank slate

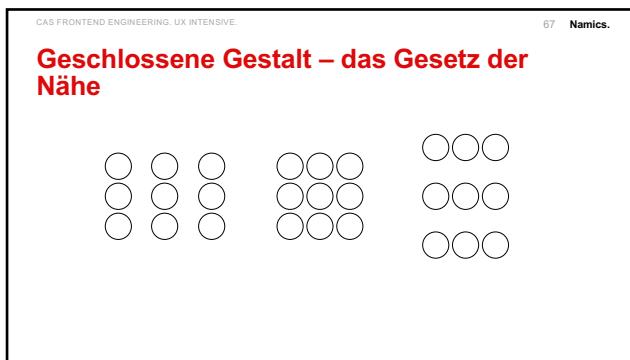
- **Kann**
 - Usability verbessern
- **Warum?**
 - Der Nutzer wird zur nächsten Aktion aufgefordert
 - Erwartung und Aussicht auf ein gutes Resultat wird gesteigert
 - „Keine Daten vorhanden“ ist kein Fehler

65

Geschlossene Gestalt (Closure)

Die Wahrnehmung als Einzelform oder Gesamtform

66

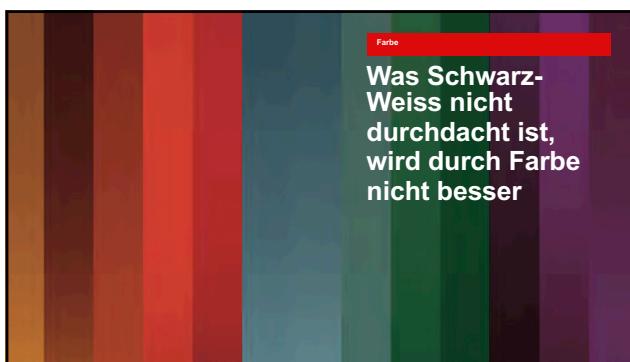


67

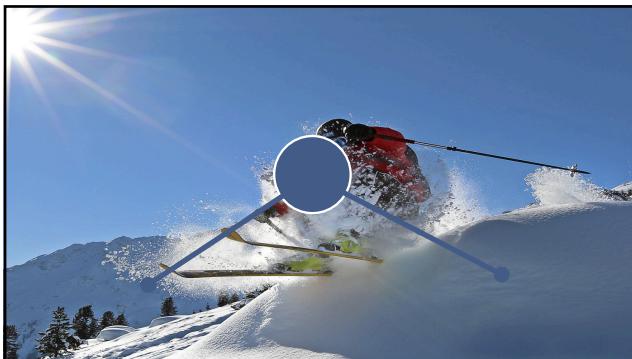
Geschlossene Gestalt

- **Kann**
 - Wahrnehmung verbessern
 - Entscheidungshilfe für Designer
- **Warum?**
 - Viele einzelne Elemente werden komplexer wahrgenommen
 - Reduktion und Zusammenschluss von Elementen reduziert Komplexität und steigert Interesse am Design
 - Leere wird in unserer Wahrnehmung als Information verwertet

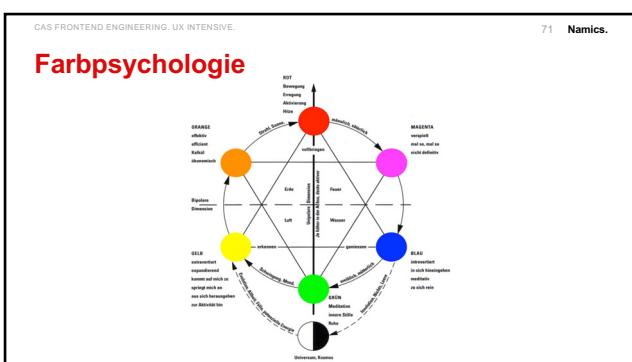
68



69



70



71

©.com

ABOUT ARCHIVE CONTACT HOME Pepper Mint SEARCH

Get this episode at [An Event Apart Seattle June 21-22, 2007](#) [\[more\]](#)

OPERATION ABORTED
April 12th, 2007 at 3:12 pm
Comments: 13 [View comment]
[\[more\]](#)

MORE DOORBELL
April 12th, 2007 at 12:26 pm
Comments: 10 [View comment]
[\[more\]](#)

MINT FIGHTER II
April 1st, 2007 at 10:35 am
Comments: 10 [View comment]
[\[more\]](#)

Adobe Question Mark CS 3 - Courtesy of [Seth Morgan](#) and [the design blog](#)

72

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

73 Namics.

Farbkreis und Farbharmonie

Analoge Farben Dreiklang
Komplementär-Farben Vierklang
Tip: <http://paletton.com/>

73

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

74 Namics.

Farbe – Entscheidungshilfen für jedermann

- Colorpicker vom Foto

- color.adobe.com
- colormind.io/images/
- <https://labs.tineye.com/color/>

74

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

75 Namics.

Farbe

- Kann
 - Attraktivität erhöhen
 - Wahrnehmung verbessern
- Warum?
 - Verstärkt Aussage oder Botschaft
 - Hilft bei der Orientierung (bei konsequenterem Einsatz)
 - Gruppiert und assoziiert zusammenhängende Informationen

75



76

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

77 Namics.

„Desire line“ auf Websites

- Blickpfad Analyse deckt auf, wohin der Nutzer schaut
- Zusätzliche Erkenntnisse durch
 - Statistik
 - Mentales Modell
 - Usability testing

77

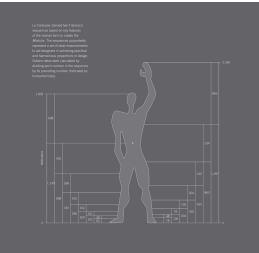
CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

78 Namics.

Desire line

- Kann
 - ...eigentlich nichts, aber passiert ständig ☺
 - Beachtung kann Effizienz steigern
- Warum?
 - Ähnlich wie Wasser suchen sich die Nutzer den einfachsten Weg zum Ziel
 - Erkenntnis aus Usability Tests und jegliche Beobachtung der Nutzung

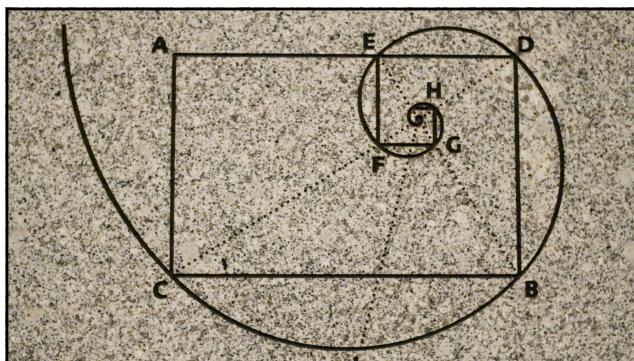
78



Fibonacci Reihe → Goldener Schnitt

Mensch und Natur als Massstab der Dinge

79



80

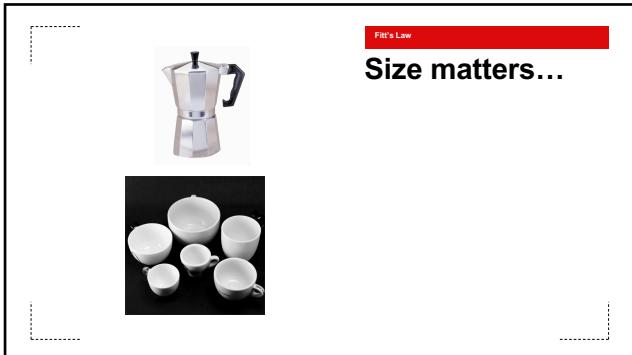
CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

81 Namics.

Fibonacci Reihe → Goldener Schnitt

- Kann
 - Attraktivität erhöhen
- Warum?
 - Wer zieht nicht den (Aus-)Blick auf die Wiese einer Betonmauer vor?
 - Seit je her das einflussreichste Muster der Mathematik und des Design
 - Kompositionen, Motive und Verhältnisse im Goldenen Schnitt werden intrinsisch ästhetischer wahrgenommen

81



82

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

83 Namics.

Fitt's law verbessern

83

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

84 Namics.

Fitt's Law

- Kann
 - Usability verbessern
- Warum?
 - Bedienung von Click-und-Point Interfaces wird sicherer und schneller
 - Mauswege werden optimiert

84



85



86

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

Horror Vacui

Kann

- Wahrnehmung verbessern

Warum?

- Assoziation nutzen:
 - Less-is-more für alle, die viel haben
 - More-is-more für alle, die wenig haben
 - ...ähnliches gilt für gebildet und ungebildet

87 Namics.

87



The diagram shows a step-by-step assembly process of a shelving unit. It highlights how each step adds more information to the user, starting with basic components and gradually adding shelves and accessories. A callout box explains: "User gets what's needed now and only what's needed later. Information about shelves and accessories is only shown once the user has decided to add them. This saves time and reduces cognitive load."

Progressive Disclosure

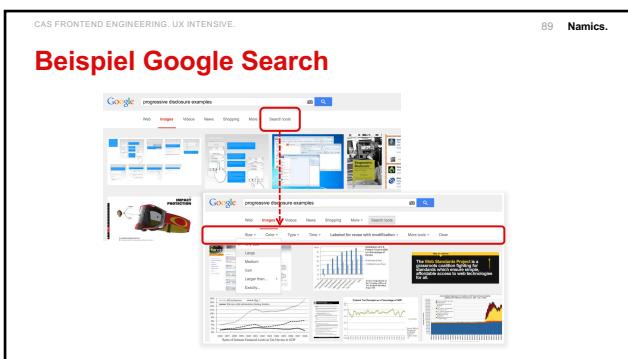
User intelligenter machen und Stress vermindern

88

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

89 **Namics.**

Beispiel Google Search



The screenshot shows a Google search results page for "progressive disclosure examples". Red boxes highlight specific parts of the search interface and results, demonstrating how information is presented in a structured, user-friendly manner.

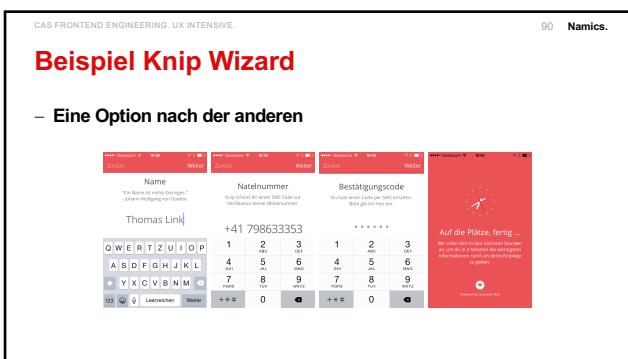
89

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

90 **Namics.**

Beispiel Knip Wizard

- Eine Option nach der anderen



The screenshot shows a step-by-step wizard for a photo service. It includes fields for Name, Phone number, and Payment method, along with a CAPTCHA and a summary step. The interface uses progressive disclosure to show only relevant information at each stage.

90

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE. 91 Namics.

Progressive Disclosure

- **Kann**
 - User intelligenter machen
 - Usability verbessern
- **Warum?**
 - "Information overload" wird verhindert
 - Zielgruppenspezifische Interfaces auf Bedarf
 - Verbesserung besonders für Neulinge und seltene Nutzung
 - Anzahl Fehler werden signifikant reduziert und Frustration der Korrektur von Fehlern vermindert

91

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE. 92 Namics.

9+1 von 125 Designprinzipien



- Affordanz
- Anordnung → Optische Ausrichtung
- Blank Slate
- Geschlossene Gestalt (Closure)
- Farbe
- Desire Line
- Fibonacci Reihe → Goldener Schnitt
- Fitt's Law
- Horror Vacui
- Progressive Disclosure

92

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE. 93 Namics.

Designprinzipien als Antwort auf Fragen

- Wie beeinflusst man die Art der Wahrnehmung?
- Welche Designprinzipien machen den Nutzer intelligenter?
- Wie kann ich die Usability meines Designs verbessern?
- Wie mache ich mein Design attraktiver?
- Wie trifft man bessere Entscheidungen?

93

Halbzeit

94

PROTOTYPING
Übung: IxD im Alltag

95

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE. 96 Namics.
Briefing Unterlagen in Papierform

- V-Zug möchte Glaskeramik Kochfelder revolutionieren und hat Touchscreens/-panels zur Bedienung entwickelt
- Gestalten Sie das Kontrollfeld zur Interaktion

– Bewertungskriterien

- Sichere Bedienung der Heizfelder
- Der Aufgabe angemessen
- Kontext Informationen (Timer)
- Smart und Clever



96

Testing

97

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

98 Namics.

Lessons Learned

- Wie war die Zielsetzung zu Beginn?
- Wie sah das Ziel zum Abschluss aus?
- Gab es Konsequenzen, die sich aus den Restriktionen ergeben haben?
- War die Vorgehensweise geeignet? Hätte es eine alternative Vorgehensweise gegeben?
- Gab es Probleme? Waren sie vorhersehbar und konnten verhindert werden?
- Was war allgemein gelungen?
- Was war allgemein nicht gelungen?

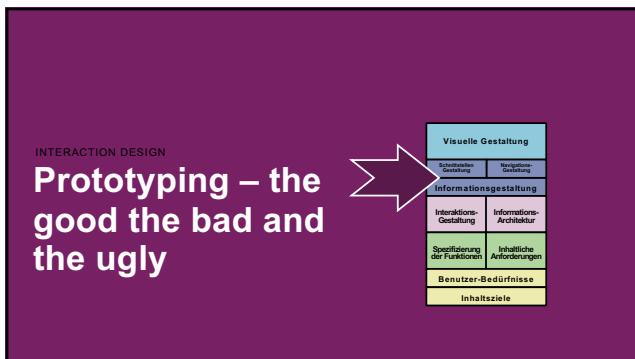
98



99



100



101



102

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

103 **Namics.**

Prototypen von Interaktiven Oberflächen

- Wie sieht das bei Euch aus?
- Was setzt ihr ein?
- Wozu setzt ihr Prototypen ein?

MURAL <http://nam.to/26>

103

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

104 **Namics.**

Prototyping: a proven interdisciplinary approach.

104

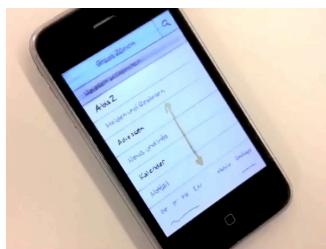
CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

105 **Namics.**

Von Low- zu High-Fidelity

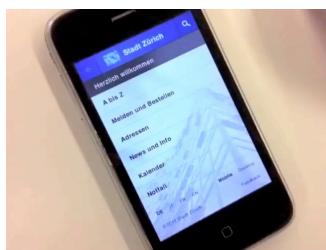
105

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

106 **Namics.****Fallstudie**

106

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

107 **Namics.****Fallstudie**

107

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

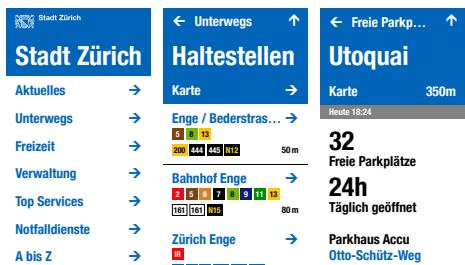
108 **Namics.****Fallstudie**

108

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

109 Namics.

Fallstudie



109

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

110 Namics.

Erstellung von Wireframes



Was ist das?
Wireframes bilden den konzeptionellen Aufbau des Interfaces ab und geben einen konkreten Überblick darüber, wie die einzelnen Screens und Module aufgebaut sind.



Warum tun wir das?
Dies ermöglicht frühzeitige Diskussion und Evaluation mit dem Kunden sowie mit repräsentativen Anwendern. Zweideutigkeiten und Fehlentwicklungen werden vermieden. Wireframes dienen zudem als Vorlage für das grafische Design.

110

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

111 Namics.

Klickbarer Prototyp (Mid-Fi)



Was ist das?
Weiterentwicklung der Wireframes als interaktiver Click-Dummy.



Warum tun wir das?
Zur Erlebbarkeit der möglichen Lösung und zur Überprüfung des Interaktionsdesigns ggf. direkt mit repräsentativen Anwendern (z.B. in Form von Usability Tests).

111

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

Hi-Fi Prototypen

Was ist das?
Erstellung von Prototypen, die sehr nah am zum entwickelnden Produkt sind und bereits ein ausgearbeitetes visuelles Design besitzen. Zudem ist das Interaktionsdesign schon stärker ausgereift.

Warum tun wir das?
Zur Absprache mit Personen, die eher visueller Natur sind. Zum Testen des Designs und der Interaktion. Um Planungssicherheit zu gewährleisten.

112 Namics.

Beispiel: iPad Prototyp Commerzbank

112

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

Video Prototypen

Was ist das?
Anhand von Video Prototypen erhalten Stakeholder bereits vor der eigentlichen Umsetzung ein Gefühl darüber, wie das zukünftige Produkt bzw. das visionäre Konzept aussehen und sich anfühlen könnte.

Warum tun wir das?
Video Prototypen sind aufgrund ihres linearen Ablaufs nicht interaktiv, zugleich aber sehr überzeugend. Sie werden häufig in einer Vor-Projekt-Phase eingesetzt, um Budgetgeber zu überzeugen

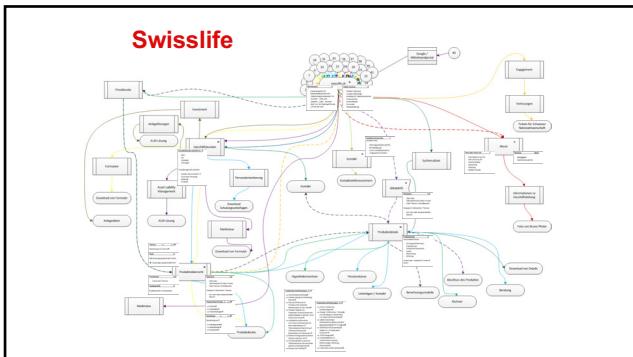
113 Namics.

Beispiel: Visionfilm für Kia

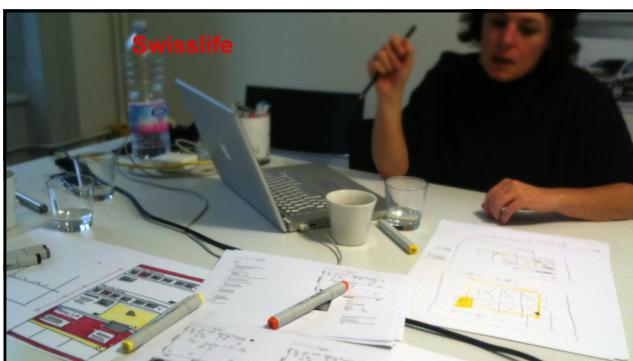
113

Beispiel Swisslife

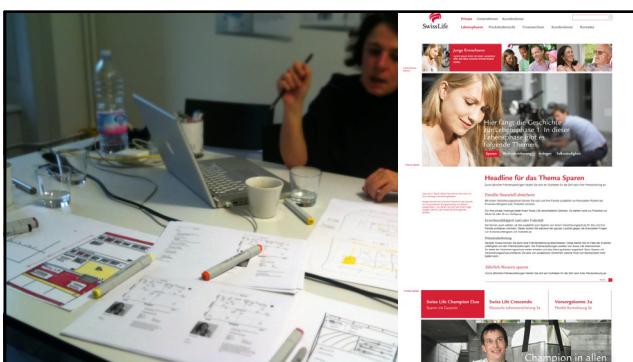
114



115



116



117



118

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

Ziele von Prototypen

- Gemeinsame Kommunikation schaffen
 - ...und Fehlinterpretationen verringern
- Verschiedene Designs erarbeiten
- Ideen verkaufen
- Usability testen
- Technische Machbarkeit, den Aufwand und dessen Wert abschätzen

„Ja, so machen wir es!“

119 Namics.

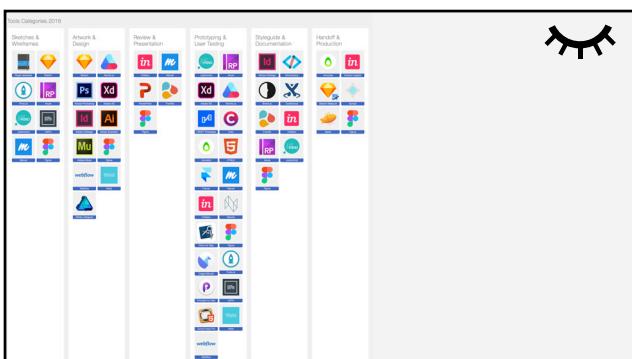
119



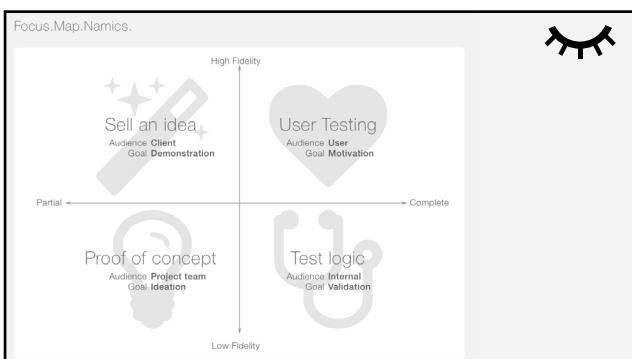
120



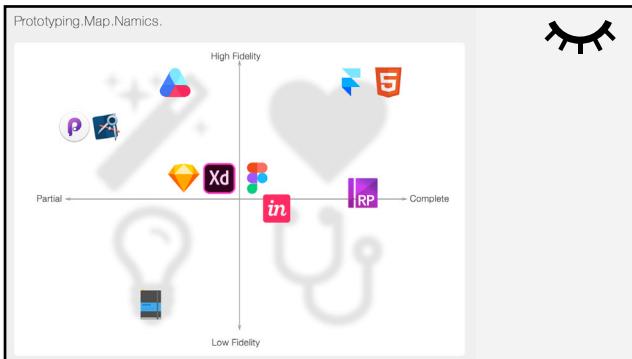
121



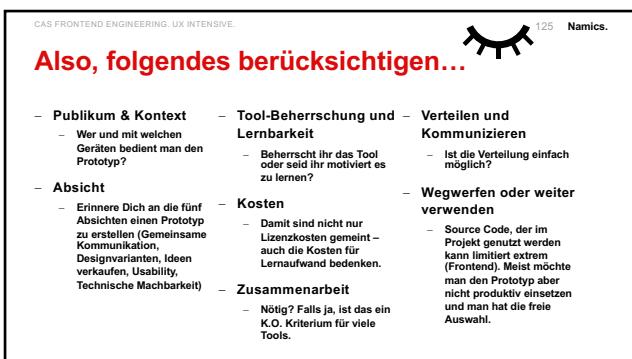
122



123



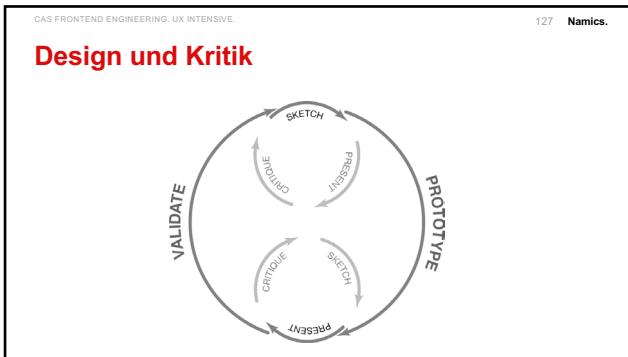
124



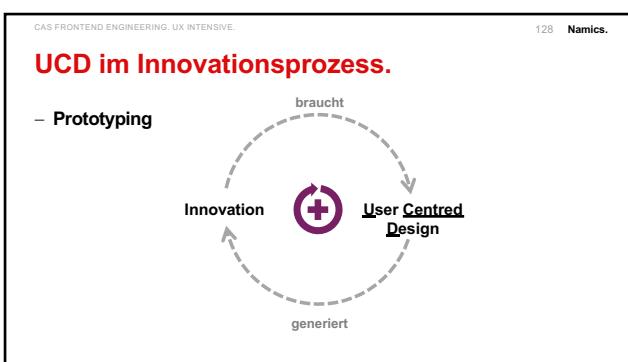
125



126



127



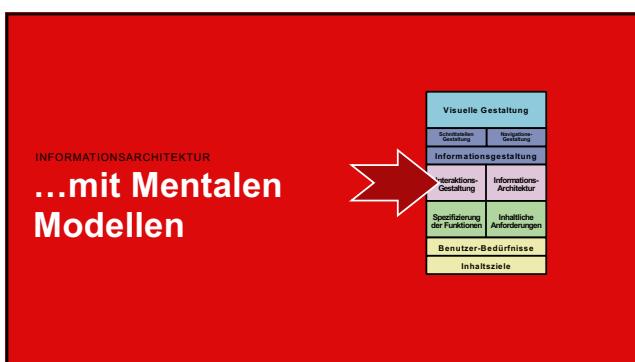
128

- CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.
- 129 **Namics.**
- ## Fazit: Prototyping (im Team)
- „Ja, so machen wir es!“
 - Diese Aussage ist das erhoffte Ergebnis
 - Wenn nicht – Scheitern ist erlaubt, sogar erwünscht, weil man den Fehler nicht mehr machen wird!
 - **Wir** = Gemeinsam überzeugt
 - **Wir** = Generator & Validator
 - Rollen noch mal erklären
 - Analogien: Good/Bad Cop; Consultant/PL; Kameramann/Regisseur; Usain Bolt/Trainer; J. Ivey/ S. Jobs...
 - **Wer** bis Du?
 - Stimmen Drehbuch und Ausstattung für Dein nächstes Projekt?

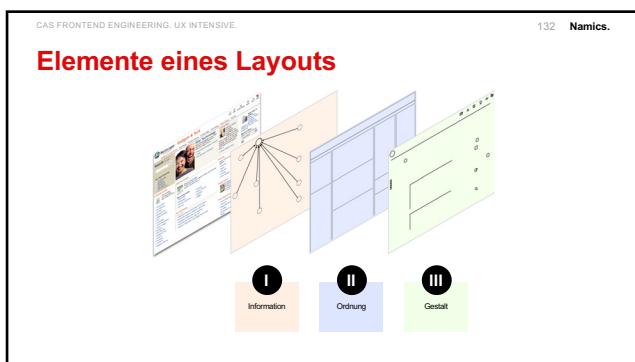
129



130



131



132

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

Elemente eines Layouts

133  Namics.

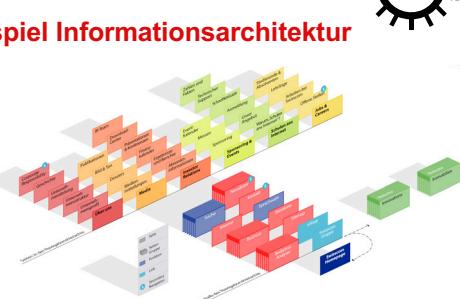
- I. Informationsarchitektur
- II. Binnengliederung
 - Navigationsbereich(e)
 - Inhalt
 - Weissraum
- III. Gestaltung & Semiotik der Elemente
 - Syntax: Zeichen und deren Zusammenstellung
 - Semantik: Zeichen und deren Bedeutung
 - Pragmatik: Zeichen und deren Bezug zu Benutzer und Situation

133

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

Beispiel Informationsarchitektur

134  Namics.



134

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

Beispiel Binnengliederung

135  Namics.

- Ästhetische, funktionale Aufteilung der Gestaltungsfläche
 - Navigations-, Funktionsbereiche
 - Inhaltsbereich (Informationen)
 - „Weissraum“
- Definition durch ein Rastersystem



135

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

Beispiel Semiotik

136 Namics.

136

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

Ein Buch besteht aus mehr als einer Seite...

137 Namics.

- Navigation macht alle Seiten zugänglich
- Die Organisationstrukturen festlegen ist Informationsarchitektur

137

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

Was ist Informationsarchitektur?

138 Namics.

- Verstehen
 - Wo bin ich? (Bin ich hier richtig?)
 - Was wird hier angeboten? (Haben sie was ich will?)
 - Was gibt's sonst noch? (...was mir gefallen könnte)
- Unterstützt auf dem Weg von fremd zum vertraut
 - Gesuchtes finden
 - Task erledigen
 - Zeitvertreib und Vergnügen
 - Soziale Interaktion
- Systematisches Vorgehen basierend auf...
 - Strategie/Kontext
 - Nutzerbedürfnis
 - Eigenschaften der Inhalte

138

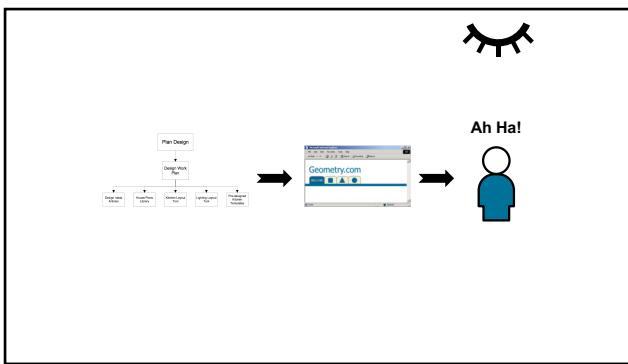
SOUP	
A	2. 1. Noodle Soup
B	1.2. Fish Ball Noodle
C	1.3. Egg Drop Soup
D	1.4. Tomato Egg Noodle
E	1.5. Seafood Noodle

CHEF'S SPECIAL	
A	1.1. Fried Whole Fish
B	1.2. Live Noodle Lobster
C	1.3. Fried Whole Fish w/ Shrimp Paste
D	1.4. Pork Chop Peppercorn
E	1.5. General Tso's Chicken

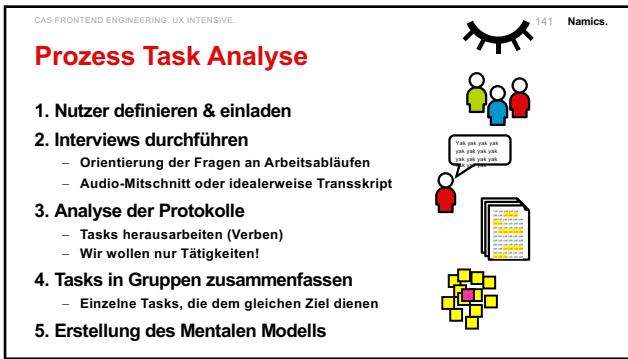
CHICKEN	
A	2. 1. Fried Whole Chicken
B	2. 2. Fried Whole Chicken w/ Shrimp Paste
C	2. 3. Fried Whole Chicken w/ Curry Paste
D	2. 4. Fried Whole Chicken w/ Spicy Paste
E	2. 5. Fried Whole Chicken w/ Lemon Paste

BEER	
A	3. 1. Beer w/ Assorted Vegetables
B	3. 2. Beer w/ Snow Peas
C	3. 3. Beer w/ Snow Peas and Carrots
D	3. 4. Beer w/ Shrimps
E	3. 5. Beer w/ Shrimps and Carrots

139



140



141

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE. 142 Namics.

Wie sieht ein Mentales Modell aus?

- Bestehend aus **Tasks**
- Einzelne Task die der Erfüllung eines grösseren, gemeinsamen Ziels dienen

142

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE. 143 Namics.

Wie sieht ein Mentales Modell aus?

- Bestehend aus **Task Gruppen**
- Tasks des gleichen Ziels in einer Gruppe sammeln

143

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE. 144 Namics.

Wie sieht ein Mentales Modell aus?

- Bestehend aus **Mentalen Räumen (Super-Groups)**
- Ähnliche Ziele werden zu einer komplexen Aktivität zusammengefasst

144

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

145 Namics.

Wie wird ein Mentales Model verwendet?

“Content slotting”

- Bestehender Inhalt der Site (Ergebnis Content Audit) wird nun unter den passenden Zielen eingereiht
- Diese Methode zeigt, welche Bedürfnisse die Site erfüllt und welche nicht

145

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

146 Namics.

Resultat: Das Horizont Chart

Überblick oben: Ziele und damit verbundene Aufgaben

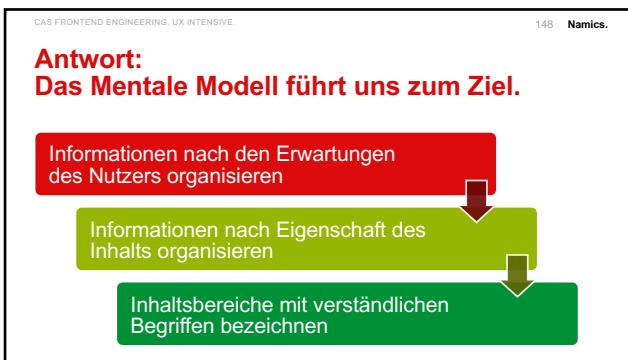
Überblick unten: Die bestehende Site und in welchen Bereichen sie die Bedürfnisse der Nutzer erfüllen kann, wo sie übererfüllt und wo scheitert

- Dient als Referenz-Dokument und Ausgangspunkt für Diskussionen über Nutzerbedürfnisse

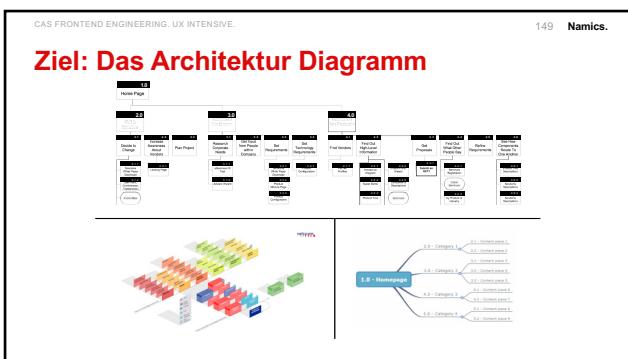
146

Frage: Wie kommen wir vom Häufchen Inhalte und Features zu einer sinnvoll gegliederten Struktur?

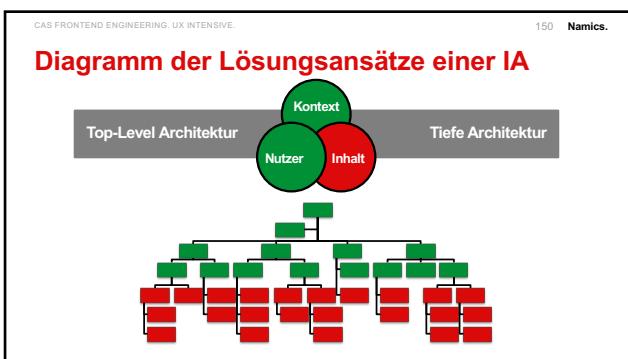
147



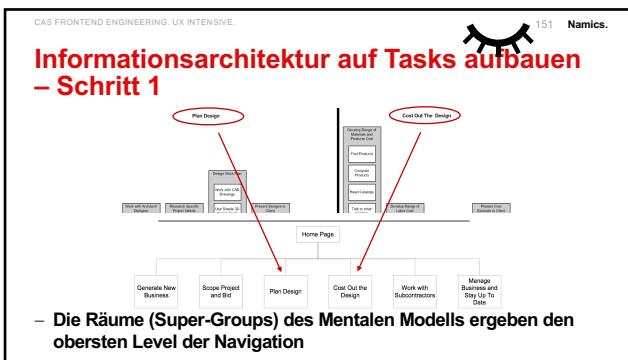
148



149



150



151



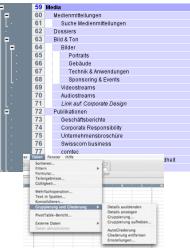
152



153

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

Erstellung mit Excel/Google Sheets



154 Namics.

- Inhalte für die Website in Tabellenform sammeln
- Struktur dokumentieren und Benennung festlegen
- Tipp: Gruppierungen dienen zum ein- und ausblenden von Details
 - Achtung Optionen anpassen für Plus/Minus oberhalb

154

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

Checkliste



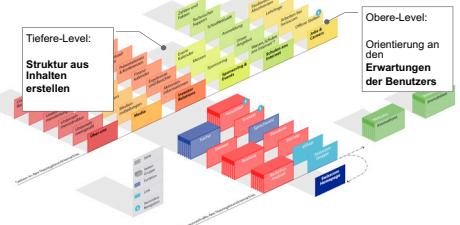
155 Namics.

- Bedürfnisse (Tätigkeiten) der Nutzer kennenlernen
 - Top-Level danach strukturieren
- Inhalte katalogisieren und analysieren
 - Zuordnung zu den Top-Level Punkten
 - Bottom-Up Struktur nach inhaltlichen Kriterien
- Ausgewogene Struktur und Tiefe beachten
 - Maximal 7, minimal 3 Punkte auf einer Ebene
- Eindeutige Bezeichnungen finden
 - Alle Punkte einer Ebene haben gut unterscheidbare Namen
 - Kein Punkt darf Teilmenge eines anderen (gleicher Ebene) sein

155

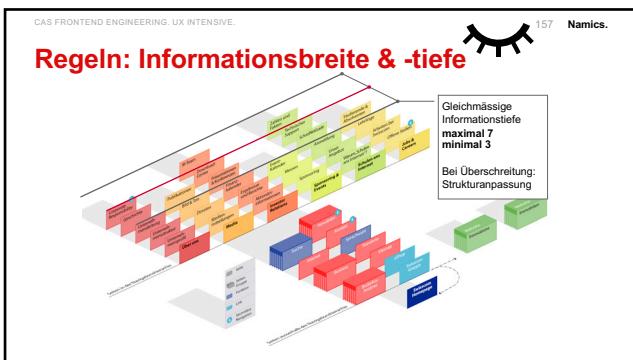
CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

Top-Down & Bottom-Up Informationsarchitektur

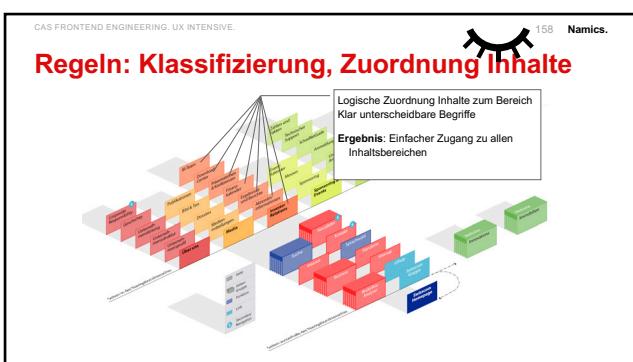


156 Namics.

156



157



158



159

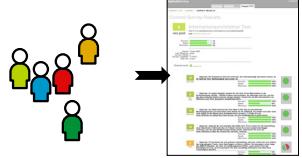
CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

Was ist ein Treejack Test?

160 Namics.



- Nutzer beantworten/erfüllen gestellte Fragen, bzw. Aufgaben
- Die Auswertung zeigt die Übereinstimmung mit der konzipierten Informationsarchitektur



160

DESIGN SPRINT

From Research to Design in 5 days



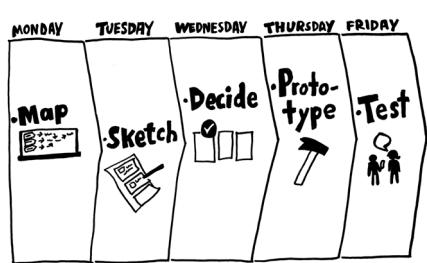
161

You can build & test a realistic prototype in 5 days.

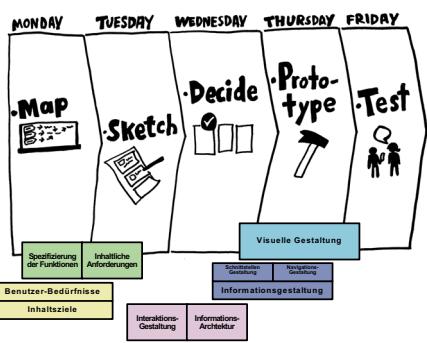
162

What's a design sprint?

163



164



165

Design Sprints: Well-defined Structure.

MO	TU	WE	TH	FR
10:00 AM: Intro 5 Day Sprint Agenda	10:00 AM: Inspiring Devices 12:30 PM: Drive or Sprints	10:00 AM: Voting Decision Making	10:00 AM: Tools Aches Start Prototyping	8:00 AM: Set-up Rooms 9:00 AM: Interview #1 #2 11:30 AM: Lunch Break
10:15 AM: Existing Status + Operations	1:00 PM: Lunch Break	11:30 AM: Align One or Another	1:00 PM: Lunch Break	12:30 PM: Interview #3 #4 #5
11:30 AM: Make a Map	2:00 PM: The Four-Step Sketch Notes	1:00 PM: Lunch Break	2:00 PM: Continue Prototyping	4:00 PM: Debrief
1:00 PM: Lunch Break	2:30 PM: The Four-Step Sketch Ideas			
2:00 PM: Explain How Might-By Notes Interview the Experts	2:45 PM: Make a Storyboard			
4:00 PM: Organize How-Might-By Notes View on Miro Notes	2:45 PM: The Four-Step Sketch Crude By			
4:30 PM: Pin a Target	2:45 PM: The Four-Step Sketch Solution Sketch			

166

First, two quick ground rules:

167

1.

The Facilitator
is in charge of
the schedule.

168

2.

**The Decider
makes all
tough decisions.**

169

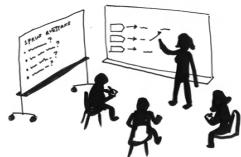


170

**Nobody knows
everything, so
you'll share info.**

171

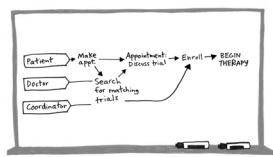
Ask the experts



Talk to one person at a time and take notes.

172

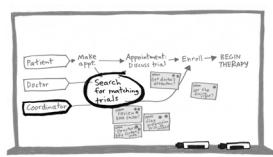
Make a map



This will be a simple diagram with around 5-15 steps.

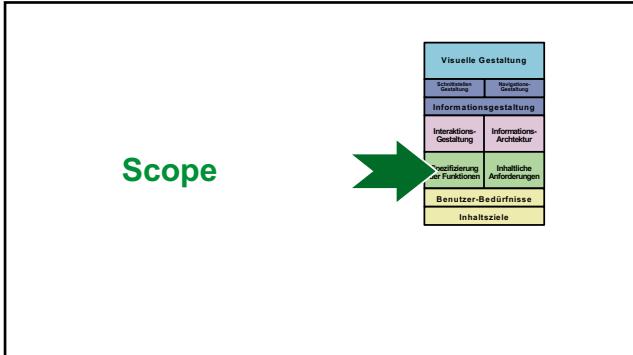
173

Pick a target

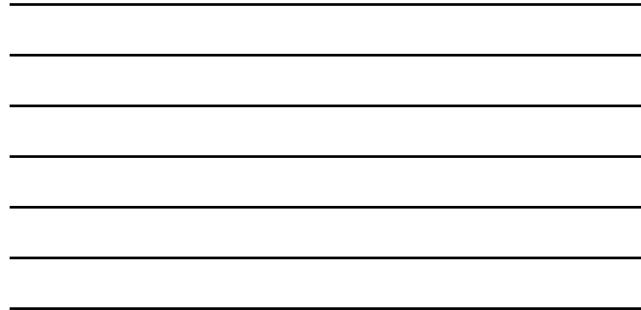


Choose a customer type and a focus on the map.

174



175

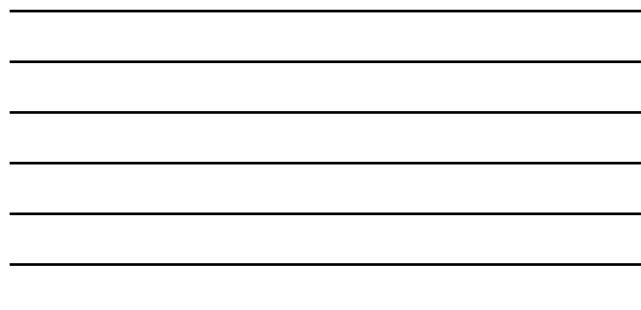


Scope





176



177



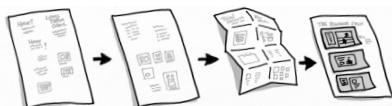


178

**Group
brainstorms don't
work, so you'll
sketch alone.**

179

Sketch



The process goes step-by-step to make it easy.

180

Your sketches
will look like
this:

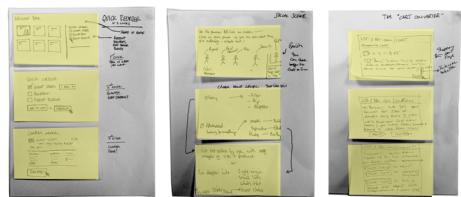
181



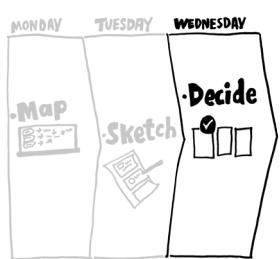
182

Haha!
Just kidding.
More like this:

183



184



185

You'll make fast decisions without groupthink or sales pitches.

186

Sticky decision

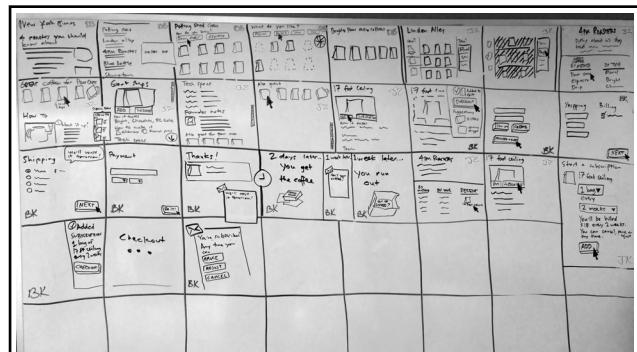


Choose the best sketches
with silent review and structured critique.

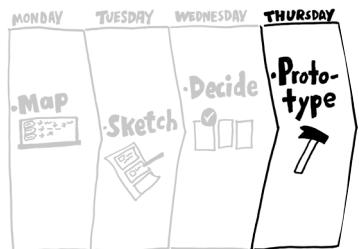
187

Turn the winning sketches into a storyboard:

188



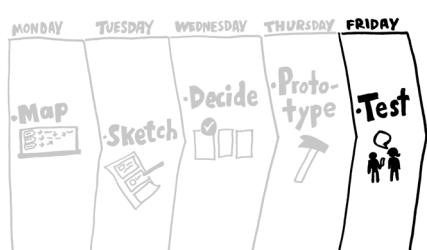
189



190

**A realistic
façade is all you
need to learn
from customers.**

191



192

**5 customer
interviews are
enough to reveal
big patterns.**

193



194

**The team watches over
video from another room.**



195

At the end of the sprint, you'll know what to do next.

196

Often, it's helpful to fix the prototype and test it again.

197

If you do 3 sprints in a row...

M	T	W	T	F	T	W	T	F	T	F
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

...they won't all take 5 days.

198

**Highly recommended,
do the Design Sprint!**

199

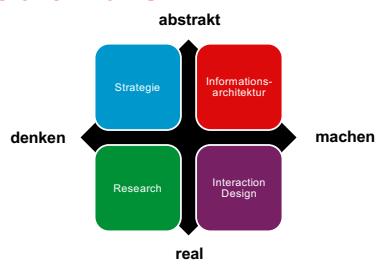
UX INTENSIVE
Zusammenfassung

200

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

201 Namics.

Dimensionen von UX



201

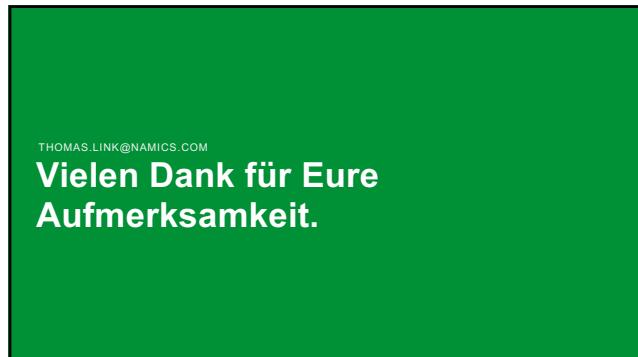
Lernziele

- Du kennst den User Centred Design Prozess & kannst die Elemente der User Experience erklären (5S)
- Du kennst eine Auswahl von Design Patterns, die ein Interface noch besser machen können
- Du verstehst, wieso Prototyping und sofortiges Testing wichtig ist
- Du kennst (nach dem Selbststudium) die Grundlagen der Informationsarchitektur
- Du kennst mit Design Sprints einen pragmatischen Weg um in einer Woche vom Research zum Design zu kommen

202



203



204

CAS FRONTEND ENGINEERING. UX INTENSIVE.

205 **Namics.**

Quellenangaben und Referenzen

UX Intensive	Eine Schulung/Veranstaltung von Adaptive Path http://ux-intensive.com/
5-S Modell	Jesse James Garret http://jig.net/elements/
IA mit Mentalen Modellen	Indi Young http://rosenfeldmedia.com/books/mental-models/
Prototyping	Todd Zaki Warfel http://rosenfeldmedia.com/books/prototyping
Featurematrix	Konstantin Weiss http://uxzentrisch.de/szenarien-und-featurematrix-als-evaluationsmethode-im-user-Centred-design/
Design Sprints	Google Ventures, The Sprint Book
Design Principles	http://www.amazon.com/Universal-Principles-Design-William-Lidwell

205
